

MANUAL DEL PROYECTO “LA AVENTURA DE LA VIDA”



FASE 0



FASE 0

Secretaría de Educación Pública
Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal
Dirección General de Innovación y Fortalecimiento Académico

Aurelio Nuño Mayer
Secretario de Educación Pública

Luis Ignacio Sánchez Gómez
Administrador Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal

Sofialeticia Morales Garza
Directora General de Innovación y Fortalecimiento Académico



FASE 0

CONTENIDO	Pág.
Introducción	3
Presentación	5
Sobre EDEX	6
Contextualización del proyecto	8
Marco conceptual	9
Ejes de trabajo y temas del proyecto	10
Dirigido a	10
Estructura del proyecto	11
Orientaciones y recomendaciones didácticas	12
Actividades por temas	13
Estructura de los temas	14
EJE I Tema 1: Auto respeto	16
EJE I Tema 2: Relacionarse	18
EJE I Tema 3: Afrontar desafíos	20
EJE I Tema 4: Tomar decisiones	22
EJE I Tema 5: Manejar tensión	26
EJE II Tema 6: La alimentación	28
EJE II Tema 7: Auto respeto	31
EJE II Tema 8: Actividad y descanso	33
EJE II Tema 9: Relacionarse	35
EJE II Tema 10: Higiene	38
Notas	41



Introducción

Como parte de las acciones destinadas a las escuelas que participan en el Programa Escuelas de Tiempo Completo (PETC), la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF) impulsa la iniciativa Fase 0 de Autonomía Curricular.

Se le ha denominado Fase 0 a la estrategia que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018 al tercer componente curricular del Nuevo Modelo Educativo, es decir, a los Ámbitos de Autonomía Curricular.

Este componente permitirá a las comunidades educativas de educación básica brindar atención a la diversidad y a las necesidades e intereses individuales de niñas, niños y adolescentes. Entrará en vigor de manera oficial en el ciclo escolar 2018-2019, de ahí la pertinencia de la Fase 0. En la operación las escuelas harán uso de la Autonomía de la Gestión para identificar necesidades e intereses del alumnado así como valorar las condiciones docentes, de infraestructura y otros recursos para ofertar espacios curriculares en las horas lectivas que destinen a la Autonomía Curricular (de acuerdo al tipo de jornada y nivel educativo).

La invitación de la AFSEDF a las escuelas participantes de la Fase 0 es a emprender retos y aprovechar los beneficios de la Autonomía Curricular para mejorar los aprendizajes de niñas, niños y adolescentes pero también para impulsar prácticas diversas e innovadoras que involucren a toda la comunidad y generen procesos democráticos.



FASE 0

¿Cuáles son algunos de esos retos y beneficios? Uno de ellos es la inclusión y equidad educativa, una tarea primordial en la educación básica. La Autonomía Curricular favorecerá la creación de espacios curriculares para que los estudiantes tengan acceso a actividades que promuevan su formación integral y, por ende, mejoren su aprovechamiento escolar. Lo anterior cobra relevancia como factor de equidad social cuando beneficia a niñas, niños y adolescentes cuyas familias o tutores no cuentan con las posibilidades de brindarles diversas oportunidades de desarrollo.

Otro factor de inclusión educativa es la atención a la diversidad de intereses, estilos, ritmos, capacidades, necesidades del alumnado, por tanto, es necesario generar mecanismos donde se les consulte y se pongan a su consideración los proyectos de Autonomía Curricular a implementarse. Lo anterior para el respeto a sus derechos, tal como se plasma en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en sus artículos 71,72,73 y 74.

Entre los beneficios para la comunidad educativa con la operación de la Autonomía Curricular está el favorecer ambientes de aprendizaje que fomenten la sana convivencia y la integración de la comunidad escolar, se pretende generar sentido de pertenencia de niñas, niños y adolescentes a su escuela así como a la comunidad donde vive. En el Nuevo Modelo Educativo, con respecto a este componente curricular, se exhorta a las figuras docentes y directivas a conformar grupos donde interactúen estudiantes de diversos grados con intereses en común.

La renovación de prácticas docentes es otro conjunto de retos pero también de beneficios, pues se trata de impulsar la creatividad e innovación de los docentes en beneficio de su formación profesional, y por supuesto con



FASE 0

resultados positivos en sus alumnos, que se animen a utilizar nuevas metodologías didácticas involucrando a alumnos de diferentes edades y grados escolares.

Sin lugar a dudas, en la Fase 0 cada comunidad escolar tendrá sus propios retos y logros. Como parte de la estrategia la AFSEDF pone a su disposición los manuales de proyectos para ser una guía, una propuesta inicial de actividades para desarrollar con los alumnos en 20 horas de trabajo, la cual espera ser fortalecida con la experiencia y conocimientos de la comunidad educativa. Es decir, es un documento flexible que puede ser ampliado, reorganizado e incluso servir de inspiración para crear otros proyectos o talleres.

Presentación

En este marco se proponen los contenidos de **La aventura de la vida**, dirigidos a la población de preescolar, primaria baja y alta, durante la Fase 0, que permitirá a las escuelas participantes tener un acercamiento paulatino durante el ciclo escolar 2017-2018, de manera general se pretende que en este período se aborden de manera lúdica y reflexiva las diez habilidades para la vida o destrezas psicosociales (EDEX, 2015) para propiciar conductas en la población escolar que promuevan una convivencia armónica, pacífica y democrática, además de generar conciencia sobre el desarrollo de hábitos saludables, con ello se busca aproximarse a la propuesta del Modelo Educativo, en específico al reconocimiento del papel central de las habilidades socioemocionales en el aprendizaje de niñas, niños y jóvenes, así como de la capacidad de las personas para relacionarse y desarrollarse como seres sanos, creativos y productivos.



Sobre EDEX

EDEX, educar para vivir, educar para convivir, es una organización sin fines de lucro que nace en Bilbao en 1973. Desde entonces, diseña respuestas educativas para promover el desarrollo positivo de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en relación con la promoción de la salud, la prevención de las drogodependencias y el fomento de la cultura ciudadana.

Después de 28 años de aplicación y renovación ininterrumpidas, el programa se ha aplicado en 17 países. De allí surge la Red Iberoamericana de La aventura de la vida, desde la Red la cooperación horizontal e internacional ha sido posible como lo muestra el desarrollo de 121 proyectos en 17 países con 44 organizaciones que han alcanzado a más de 2 millones y medio de niñas, niños y adolescentes de Latinoamérica y el Caribe.

La producción de programas educativos ha sido una constante a lo largo de más de cuatro décadas de trabajo. Destaca entre ellos *Cuentos para conversar* (2000), material educativo para formar a niñas y niños en habilidades para la vida que se han usado en escuelas, espacios de educación no formal, radios y televisiones de 15 países. Y *Retomemos* (2008), un programa para formar en valores y habilidades para la vida a adolescentes, que ha sido usado en 7 países.

El presente manual está basado en el proyecto **“La aventura de la vida”**, el cual propone el juego y la reflexión como estrategias de aprendizaje al desarrollar actividades para fomentar la participación de los estudiantes en actividades alineadas al desarrollo de las habilidades para la vida y hábitos saludables.



FASE 0

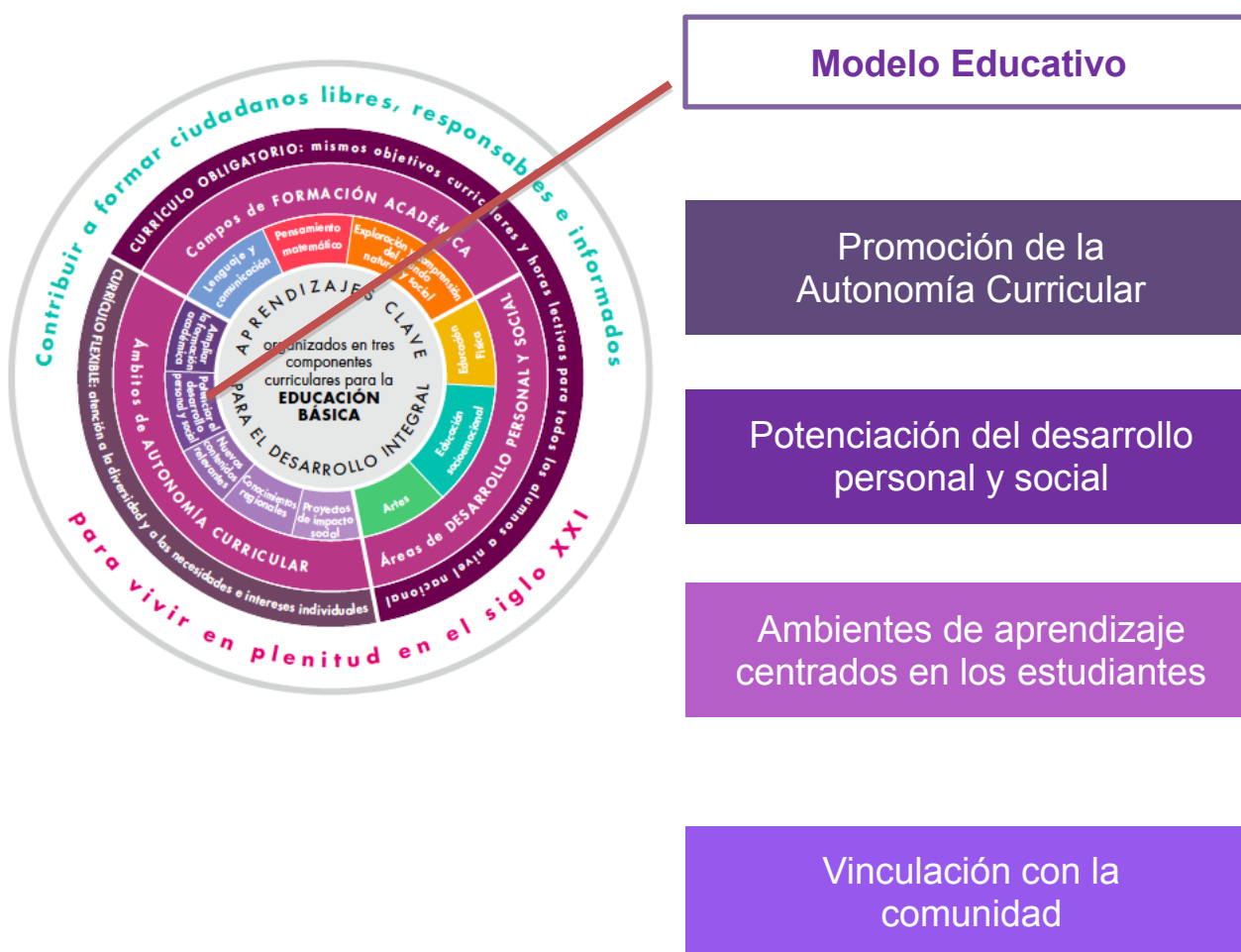
La información permitirá al docente conocer la propuesta pedagógica y las actividades que la conforman, permitiéndole contar con las orientaciones necesarias para su ejecución a fin de hacerla una experiencia educativa enriquecedora.



FASE 0

Contextualización del proyecto

El proyecto **“La aventura de la vida”** está especialmente centrado en la potenciación de las áreas del desarrollo personal y social, estos elementos y sus características se detallan en el siguiente esquema:





Marco conceptual

El proyecto **“La aventura de la vida”** comparte los objetivos generales de la iniciativa Escuelas Promotoras de Salud de la Organización Mundial de la Salud (OMS):

- Mejorar la percepción que las personas tienen de sí mismas como únicas, valiosas, dignas de respeto y merecedoras de felicidad.
- Desarrollar con éxito habilidades emocionales que les ayuden a afrontar los desafíos de la vida cotidiana.
- Fortalecer su autonomía personal en las relaciones con los demás, desarrollando competencias para tomar decisiones y establecer lazos afectivos.
- Facilitar el conocimiento de las influencias sociales sobre las conductas relacionadas con la salud y favorecer la formación de valores firmes.
- Tomar decisiones asertivas que beneficien el desarrollo personal y la salud.
- Contribuir al desarrollo de su propio cuerpo, adoptando hábitos de salud con relación a conductas que la perjudican.
- Comprometer al alumnado en la mejora de las condiciones de vida que inciden sobre la salud y el bienestar; capacitarle para la acción.



Ejes de trabajo y temas del proyecto

El proyecto se articula sobre dos ejes: Habilidades para la vida y Hábitos saludables y 12 tópicos que tienen como escenario de socialización: la escuela, la familia y la comunidad. En el caso de los niveles de preescolar y primaria se abordan sólo 9 tópicos.

Se apoya de los materiales “La aventura de la vida”: cuatro álbumes con pequeñas historias, y dos audiovisuales: “Cuentos para conversar” y “Cuentos para la convivencia” que constituyen un elemento provocador del diálogo, a partir de situaciones cercanas a las que viven los alumnos de manera cotidiana.

Dirigido a

Primaria baja



Estructura del proyecto

EJES	TEMAS
Habilidades para la Vida	1. Auto respeto
	2. Afrontar los desafíos
	3. Manejar la tensión
	4. Relacionarse
	5. Tomar decisiones
	6. Actividad y descanso
	7. Alimentación
	8. Seguridad
	9. Higiene



FASE 0

Orientaciones y recomendaciones didácticas

Aventura de la vida es una propuesta orientada al trabajo con niñas y niños hasta los 12 años de edad, con tópicos relacionados con el auto respeto, manejo de tensiones, afrontar desafíos, relacionarse, tomar decisiones, así como el desarrollo de hábitos saludables como higiene, alimentación, seguridad y descanso.

Tiene el propósito de propiciar el desarrollo de destrezas psicosociales y de hábitos saludables en el alumnado de educación básica de las escuelas de tiempo completo, a fin de provocar cambios de conducta que favorezcan una convivencia pacífica y democrática en un marco de relaciones de respeto, además de generar modificaciones en hábitos que beneficien una adecuada calidad de vida a través de una propuesta:

- **Lúdica.**- Temas y actividades donde se utiliza el juego como estrategia en donde se ponen a prueba sus destrezas y habilidades en la interacción con los otros.
- **Reflexiva.**- La participación en las diferentes actividades propuestas propicia el desarrollo de la capacidad para el análisis y la toma de decisiones que favorecen el adecuado manejo de situaciones personales, la interacción con las demás personas y la transformación de los entornos.
- **Dialógica.**- Utiliza la conversación como estrategia de aprendizaje. Ésta surge cuando los niños y las niñas participan libremente y comparten sus saberes y experiencias sin la presencia de una persona experta.



FASE 0

- **Aprendizaje significativo.**- Desarrollo de habilidades socioemocionales que les permita afrontar los desafíos de la vida cotidiana en búsqueda del bienestar y la calidad de vida.

Actividades por temas

Tema 1-10 Tiempo: 120 minutos por tema*	Eje I Habilidades para la vida Eje II Hábitos saludables
--	---

Nivel educativo	Eje I				
	Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5
Primaria baja	Auto respeto	Relacionarse	Afrontar desafíos	Tomar decisiones	Manejar tensión

nivel educativo	Eje II				
	Tema 6	Tema 7	Tema 8	Tema 9	Tema 10
primaria baja	Alimentación	Auto respeto	Actividad y descanso	Seguridad	Higiene



FASE 0

*El docente ajustará la duración de las actividades correspondientes a cada tema de acuerdo a su organización grupal.

Estructura de los temas

Cada uno de los temas considerados está planteado para desarrollarse en 120 minutos, atendiendo a los siguientes rubros:

- OBJETIVO
- TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO
- INICIO
- DESARROLLO
- CIERRE
- MATERIALES



PRIMARIA BAJA



EJE I Tema 1: Auto respeto

OBJETIVO: Mejorar la percepción que las personas tienen de sí mismas como únicas, valiosas, dignas de respeto y merecedoras de felicidad.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Nadie como yo.**

INICIO

- Observar el video **Conejo por siempre** de “Cuentos para conversar” o leer con los alumnos la tarjeta 1 **Nadie como yo** del “Álbum 3”, pedir comentarios a los alumnos y escribirlos en el pizarrón u hojas de rotafolio con base en algunas preguntas como:
 - ¿Qué opinas de la actitud del jugador de las gaviotas al llamar a Javier conejo?
 - ¿Qué te parece lo que hizo Javier al respecto?
 - ¿Alguna vez le has dicho a una compañera o compañero algún apodo o sobrenombre?
 - ¿Cómo te sentirías si a ti te pusieran algún sobrenombre?

DESARROLLO

- Solicitar previamente llevar una fotografía de sí mismos o un espejo. Conformar equipos de acuerdo a los materiales presentados.
- Pedirles que observen su fotografía, o la imagen del espejo, para que identifiquen sus características físicas.
- Solicitarles a las(os) niñas(os) que realicen un dibujo, a partir de contestar a las preguntas ¿Cómo soy? ¿Cómo me veo en el espejo o en la fotografía?
- Realizar equipos conformados por tercias y mostrar su dibujo a sus compañeras(os), dejarlas(os) conversar y contestar las preguntas:



- ¿Qué me gusta de mí?
- ¿Qué cosas me divierten y qué me gusta hacer?
- Escribir y/o dibujar las respuestas en una hoja de rotafolio –a manera de *collage* por equipo- y compartirlas con el grupo. Comentar qué descubrieron, qué les gusto de la experiencia.

CIERRE

- Como forma de retroalimentación, retomar con el grupo la importancia de respetarnos y valorarnos a nosotras(os) mismas(os) y a los demás.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre autorespeto – puede apoyarse de la pag.74 guía del profesorado.

MATERIALES

- Video proyector
- CPU
- Cinta adhesiva
- Bocinas
- Álbum No. 3
- CD Cuentos para conversar
- Guía del profesor
- Tijeras
- Espejos
- Fotografías
- Pegamento
- Hojas tamaño rotafolio
- Plumas de colores
- Hojas blancas
- Crayolas o lápices de colores



EJE I Tema 2: Relacionarse

OBJETIVO: Fortalecer la autonomía personal en las relaciones con los demás, desarrollando competencias para tomar decisiones y establecer lazos afectivos.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Un lugar en la foto.**

INICIO

- Projete el video **Una mano de amigos** de “Cuentos para conversar”.
- Al finalizar pregúnteles si tienen amigas(os) como los de Yolanda que les guste preguntar todo, comer mucho, estar siempre arreglada(o), jugar o hacer deportes o que tengan alguna discapacidad; una vez que hayan identificado a esas(os) amigas(os) solicite a los participantes que realicen 5 dedales con papel (1 para cada dedo de la mano), que le dibujen una cara, le pongan el nombre de un amigo o amiga y se los coloque en cada uno de los dedos.
- Pregunte:
 - ¿Qué les gusta de sus amigas(os)?
 - ¿Qué les gusta hacer con sus amigas(os)?
- Las respuestas se pueden registrar en el pizarrón con frases sencillas y palabras clave.

DESARROLLO

- Pídale al grupo que armen cuatro equipos de igual cantidad de participantes y de forma libre elaboren una canción sobre la amistad, los alumnos pueden hacer uso de las palabras escritas en el pizarrón.



FASE 0

- Una vez terminada la canción, cada grupo pasará y la cantará –pueden hacer su coreografía.

CIERRE

- Solicite que algún alumno, de manera voluntaria, dé lectura al texto “*Un lugar en la foto*” del álbum N° 1.
- Pida la participación voluntaria para responder a la pregunta ¿Qué hacen para conservar a sus amigas(os)?
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre el valor de la amistad –puede apoyarse de la pag.75 guía del profesorado.

MATERIALES PROPUESTOS

- Video proyector
- CPU
- CD Cuentos para conversar
- Bocinas
- Álbum N° 1
- Guía del profesor
- Tijeras
- Pegamento
- Hojas tamaño carta
- Lápices y plumones de diversos colores o crayolas
- Cinta adhesiva

NOTA: El facilitador previo al trabajo con el grupo deberá revisar los materiales (Aventura de la vida –Guía del profesorado de preferencia págs. 22 y 75- cuentos para conversar, en lo particular habilidades para la vida “relacionarse”, y en lo específico el álbum N° 1; en caso de que no cuente



FASE 0

cada alumna(o) con su álbum y estampas se sugiere previamente fotocopiarlos o prever su proyección).

EJE I Tema 3: Afrontar desafíos

OBJETIVO: Desarrollar con éxito habilidades emocionales que les ayuden a afrontar desafíos de la vida cotidiana.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Mano que ayuda.**

INICIO

- Pídale al grupo que se organice en binas y que entre sí, se digan cada una(o) una adivinanza (las adivinanzas puede prepararlas previamente el docente), traten de responderlas, no podrán solicitar ayuda de los compañera(os) de otras binas.
- Terminado el tiempo y aunque no todas y todos hayan respondido proyecte el video **A fuego lento** de “Cuentos para conversar”, una vez que termine pregunte a los participantes:
 - ¿Qué les pareció la historia?
 - ¿Qué hacen cuando no entienden algo en clase?
 - ¿Qué sienten cuando preguntan y los compañeros se burlan?
 - ¿Por qué es importante permitir que todos se expresen?

DESARROLLO

- En grupo, encuentre la respuesta de aquellas adivinanzas que quedaron sin resolver.
- Cuando todas se hayan respondido, recupere *la importancia de no darse por vencido* ante los desafíos, y que solicitar ayuda no significa que no



FASE 0

saben o no pueden, sino que a veces es necesario cuando no se tiene conocimiento previo, o hacerlo a nuestro propio ritmo.

- Solicite al grupo que formen equipos de cuatro y entrégueles a cada uno un rompecabezas para que lo armen en el menor tiempo posible, faltando 3 min suspenda el trabajo en equipo y abra un espacio para comentarios sobre el desafío de armar el rompecabezas, si lo lograron o no y, qué hicieron o dejaron de hacer para culminar o no la actividad (el rompecabezas puede hacerse de las imágenes de otras estampas trabajadas anteriormente, incorporando un número distinto de piezas para cada equipo).

CIERRE

- Realice la lectura del texto **Mano que ayuda** del Álbum N° 3, al grupo en general.
- Al término, proyecte a los alumnos la estampa del tema correspondiente, pídeles que reflexionen si hay relación con el texto previamente leído y comenten si en alguna ocasión han solicitado ayuda del maestro o de los compañeros, por qué es importante no quedarse con la duda, la importancia de reconocer los esfuerzos sin comparación con el de los demás, poner más atención en los procesos que en los resultados.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre afrontar los desafíos –puede apoyarse de la pag.74 guía del profesorado.

MATERIALES

- Video proyector
- CPU
- Bocinas



- Estampa N°. 14, impresa a color tamaño carta, del álbum N° 3
- CD Cuentos para conversar
- Guía del profesor
- Rompecabezas de 10 a 20 piezas
- Libro de adivinanzas

NOTA: El facilitador previo al trabajo con el grupo deberá revisar los materiales (Aventura de la vida –Guía del profesorado de preferencia págs. 48 a la 74- Cuentos para conversar en lo particular habilidades para la vida **Afrontar Desafíos** y el texto *Mano que ayuda* del álbum N° 3 (en caso de que no cuente cada alumna(o) con su álbum y estampas se sugiere imprimirlos o prever su proyección).

EJE I Tema 4: Tomar decisiones

OBJETIVO: Fortalecer la autonomía personal en las relaciones con los demás, desarrollando competencias para tomar decisiones y establecer lazos afectivos.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Decidir sobre seguro.**

INICIO

- Invite al grupo a jugar un rally, para ello organizará cuatro equipos con igual cantidad de participantes; cada equipo decidirá *un nombre y un grito de guerra*, les dará un sobre con el 1er desafío:
 - a) Sumar las edades de todos los integrantes y escribirlo en el pizarrón (allí estará el segundo sobre).



FASE 0

- b) Poner en orden alfabético las palabras del sobre (casa, diluir, camión, escoger, paz, respeto, decisión, convivencia, aceptación, transporte, equipo, confianza, escucha), al finalizar deberá darles el tercer sobre.
- c) Salir al patio y ordenar el zapato del pie izquierdo –de cada una(o)- por tamaño; al finalizar deberá darles el cuarto sobre.
- d) Entrar al salón, ubicarse en su mesa y jugar un comecocos de suma, escribir las respuestas en una hoja y entregarlas al facilitador.

- Al finalizar comenten de manera breve si les fue fácil o difícil decidir el nombre del equipo y el grito de guerra y por qué, deberán organizarse para realizar los desafíos, quien tomaba las decisiones de lo que había que hacer, cómo y por qué.

DESARROLLO

- Pídale al grupo que de forma individual hagan una lista de todas las decisiones que tomaron antes de llegar a la escuela (la ropa y zapatos que escogieron, el cuaderno o juguete que llevaron, si se fueron por el mismo camino o no, entre otras), pregúnteles si siempre hacen lo mismo, ¿qué pasaría si cambian su decisión?, ¿les gusta que decidan por ellas(os)?, ¿cuándo es necesario que decidan o nos orienten los adultos?
- Pregúnteles qué fue más fácil, realizar los desafíos en equipo o hacer la lista y por qué.
- Solicite al alumnado que tomen su álbum N° 2 e identifique la estampa que corresponde al tema tratado, la recorten y la peguen donde corresponda, previo a la lectura del texto -en caso de que todos cuenten con su material, de lo contrario proyecte la estampa correspondiente y comenten sobre su contenido.



- Retome en plenaria la importancia de tomar decisiones de manera reflexiva y si es necesario, contar con la opinión de los adultos como padres y maestros.

CIERRE

- Para finalizar proyecte el video **Digan lo que digan** de “Cuentos para conversar” e invítelos a realizar una lista de cosas que podrían hacer al día siguiente de manera diferente a lo que hicieron el día de hoy, y que no les afecte a ellas(os) o a la organización de la casa o la escuela.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre tomar decisiones –puede apoyarse de la pag.74 guía del profesorado–.

MATERIALES:

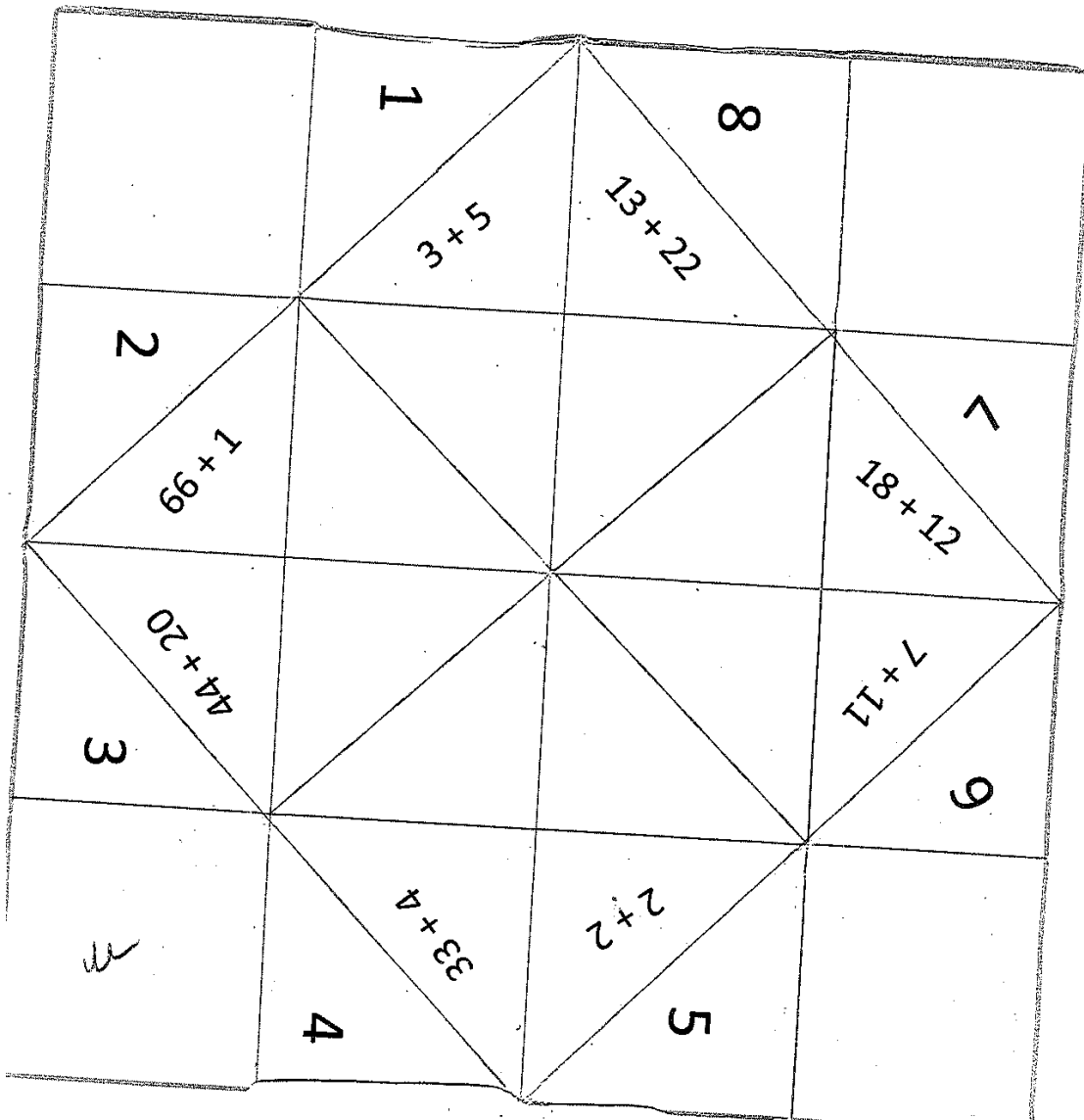
- Video proyector
- CPU
- Bocinas
- Álbum N° 2
- CD Cuentos para conversar
- Sobre con las palabras que se van a ordenar
- Cuatro estampas a color del álbum 2, n° 29
- Guía del profesor
- Hojas blancas o de colores
- Lápiz o colores
- Hoja con el diseño del comecocos
- Consultar en el siguiente link para el diseño del quemacocos:
<https://www.youtube.com/watch?v=pBT038S1mEo>

NOTA: El facilitador, previo al trabajo con el grupo, deberá revisar los materiales (Aventura de la vida –Guía del profesorado de preferencia págs.



FASE 0

37 y 76- Cuentos para conversar en lo particular habilidades para la vida “Tomar decisiones” y el álbum en lo específico el N° 2 (en caso de que cada alumna(o) no cuente con su álbum y estampas se sugiere previamente fotocopiarlos o prever su proyección).





EJE I Tema 5: Manejar tensión

OBJETIVO: Fortalecer la autonomía personal en las relaciones con los demás, desarrollando competencias para tomar decisiones y establecer lazos afectivos.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Todo a su tiempo.**

INICIO

- Vamos a iniciar con una charla donde los niños comenten libremente lo que hacen al salir de la escuela y los fines de semana. ¿Qué haces fuera de la escuela?
- Que cada niño dibuje, de forma individual, las actividades que realiza fuera del horario escolar.
- Al terminar su dibujo comenten si estas actividades son vividas como una obligación o como algo que desea y disfruta; como algo a lo que se le atribuye sentido (utilidad) o como algo que carece del mismo (actividad sugerida número 15 de la guía del profesorado).
- Organice una exposición de los dibujos que hicieron, y que de manera voluntaria comenten su dibujo.

DESARROLLO

- Proyectar el video **Corre-corre** de “Cuentos para conversar”, propiciar la reflexión con preguntas como:
 - ¿Las actividades que realiza Héctor en el video se parecen a lo que tú haces?
 - ¿Cuáles son distintas?
 - ¿Cuál de ellas te gusta más y cuál menos?
 - ¿Te queda tiempo para jugar con tus amigas(os) o vecinas(os)?



FASE 0

- ¿Pasas tiempo con tu familia?
- Pedir a los alumnos que busquen en el álbum 2 la estampa que corresponde al video proyectado –en caso de que todos cuenten con el material, de lo contrario prevea proyectar la estampa correspondiente– lean la historia, recorten y peguen su estampa. Por parejas comenten la pregunta: ¿cómo te organizas para disponer de tiempo libre para hacer lo que te gusta? Y en plenaria expongan sus ideas.
- Seguidamente el facilitador les comenta: Hoy vamos a imaginarnos que sus papás les permiten elegir una actividad para cuando salen de la escuela. Hagan un listado de las actividades que más les gustaría hacer. Formen equipos de trabajo (con igual número de participantes). Con las aportaciones de cada integrante elaboren en cada equipo un organizador semanal donde incorporen las actividades que les gustaría realizar de lunes a viernes, sábados y domingos. Establezcan horarios.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

CIERRE

- Presenten al resto del grupo su organizador e identifiquen semejanzas y diferencias. Invítelos a compartir este organizador con sus padres.
- A manera de cierre, imaginen la escena de presentación a sus padres. Solicitamos a tres voluntarios quienes escenificarán el momento en que va a decírselo a sus papás. ¿Cómo actuarían? ¿Qué les dirían para convencerlos?
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre manejar la tensión –puede apoyarse de la pag.75 guía del profesorado.



MATERIALES

- Video proyector
- CPU
- CD Cuentos para conversar
- Bocinas
- Guía del profesorado
- Álbum No. 2 (estampa 27)
- Hojas blancas
- Colores
- Tijeras
- Pegamento
- Formato de organizador semanal

EJE II Tema 6: La alimentación

OBJETIVO: Contribuir al desarrollo del propio cuerpo, adoptando hábitos de salud con relación a conductas que la perjudican.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Verduras amigables.**

INICIO

- Juego. ¿Adivina qué saqué?
- Previamente se piden a los alumnos un alimento.
- Introducir los alimentos en una bolsa grande y oscura.
- Posteriormente un alumno voluntario mete la mano a la bolsa para seleccionar un alimento, lo observa y poco a poco describe algunas características sin mostrarlo al grupo, mientras el resto de los integrantes va adivinando las propiedades de lo elegido (se hace una ronda de 5 a 7 alimentos).



FASE 0

- Al acertar se van colocando los alimentos en un lugar visible.
- Mostrar la imagen del plato del buen comer y la jarra del buen beber.
- Un alumno elige un alimento y lo ubica en el grupo alimenticio que se muestra en el plato del buen comer y/o en la jarra del buen beber.

DESARROLLO

- Proyectar el video **De todo un poco** de “Cuentos para conversar”.
- Por medio de una lluvia de ideas respondan las siguientes preguntas:
 - ¿Les ha pasado alguna vez lo que a Sergio?
 - ¿Qué hicieron?
 - ¿Qué alimentos comen en casa?
 - ¿Qué hacen cuando les sirven frutas, verduras, carne, pescado, pollo, frijoles, cereales, pastel, gelatina, galletas?
 - Enlistarlos y comentar ¿le gusta o no ese alimento?, ¿por qué?
- Registrar las aportaciones por grupos de alimentos en una hoja rotafolio.
- Formar equipos y al interior de cada uno solicite que elaboren un menú sencillo (empleando frutas o verduras para la colación de la mañana) y se propone elaborarlo un día de la semana ya sea en casa o en el aula.
- Socializar su menú con el resto del grupo. En caso de no poder realizar el platillo pueden decorar el menú con un dibujo de los alimentos que escogieron.

CIERRE

- Confecciona un recetario con los menús presentados.
- Solicitar al alumnado que identifiquen del álbum 2 la estampa que corresponda al video proyectado, -en caso de que cada alumno cuente con su material, de lo contrario proyecte la estampa correspondiente y prevea tener una imagen de ésta impresa para decorar el recetario.



FASE 0

- Reflexionar sobre la importancia de tener una buena alimentación, consumir alimentos sanos y hacer ejercicio para tener hábitos saludables.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre alimentación – puede apoyarse de la pag.78 guía del profesorado.

MATERIALES

- Video proyector
- CPU
- CD Cuentos para conversar
- Bocinas
- Álbum No. 2 La aventura de la vida ficha 22 verduras amigables
- Guía del profesor
- Alimentos
- Cartel del plato del buen comer y de la jarra del buen beber
- Bolsa obscura
- Material de papelería



EJE II Tema 7: Auto respeto

OBJETIVO: Mejorar la percepción que las personas tienen de sí mismas como únicas, valiosas, dignas de respeto y merecedoras de felicidad.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: Tiempo de descanso.

INICIO

- Solicitar al grupo que se sienten en círculo en el piso y dícales que les va a pasar una caja que contiene un tesoro, no pueden decir el contenido sólo la abren, ven en su interior, la cierran y la recorren hacia su derecha.
- Una vez que todas(os) vieron dentro de la caja pregúnteles ¿qué esperaban ver? ¿si les sorprendió lo que vieron?, ¿su imagen refleja cansancio, aburrimiento, malestar, tristeza? ¿su expresión tiene relación con algún suceso de la noche anterior?
- Registren algunas ideas vertidas en la plenaria, relacionadas con el tiempo de descanso.

DESARROLLO

- Proyectar el video **Mi buena amiga** de “Cuentos para conversar”.
- Preguntar al grupo: ¿Alguna vez les ha sucedido algo igual? ¿Por qué situaciones no han podido dormir? ¿Cómo se sienten después de tener una mala noche? ¿Por qué es importante dormir bien los días que vamos a la escuela?
- Sobre la actividad de dormir los niños comentarán si piensan que duermen mucho o si duermen poco; preguntar si saben cuántas horas duermen y si tienen un horario para dormir y despertar; anotar las respuestas y señalar cuantos duermen menos de 10 horas, cuántos 10 horas y cuantos más de 10 horas.



FASE 0

- Preguntar a los alumnos que tendrían qué hacer para dormir por lo menos 10 horas diarias.

CIERRE

- Solicitar al alumnado que identifiquen del álbum 2 la estampa número 9 “Tiempo de descanso” en caso de que cada alumno cuente con su material, de lo contrario proyecte la estampa correspondiente y prevea tener una imagen de ésta impresa.
- Lean el contenido de la estampa y comenten sobre las reglas y horarios que se establecen para dormir en su casa, durante los días que van a la escuela.
- En equipos de cuatro o cinco, los alumnos elaborarán en un rotafolio (cartulina o papel rotafolio), con palabras, números, dibujos e imágenes, un programa de actividades para asegurar el poder dormir 10 horas diarias. Una vez elaborado lo explicarán en plenaria al resto de los equipos.
- Recuperar de la actividad que ellas y ellos son responsables de su bienestar, que deben cuidarse, respetarse, quererse y hacer lo necesario para estar bien –sin que ello afecte a los demás.
- De manera individual elaboren un texto sobre la importancia del horario y las reglas para un buen descanso, que compartirán con sus padres.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre actividad y descanso –puede apoyarse de la pag.78 guía del profesorado.
- Anotar de tarea la retroalimentación de los padres ante esta actividad.

MATERIALES:

- Video proyector
- CPU
- Bocinas



FASE 0

- CD Cuentos para conversar
- Álbum No. 2 La aventura de la vida, ficha 9.
- Guía del profesor.
- Caja de cartón (20 x 20 x 20) con un espejo (15 x 15 x 15) pegado al fondo.
- Hojas blancas.
- Pliegos de papel bond (rotafolio).
- Lápices de colores.
- Crayolas o gises de colores.
- Lápices.
- Cinta adhesiva.

NOTA: El facilitador, previo al trabajo con el grupo, deberá revisar los materiales (Aventura de la vida –Guía del profesorado de preferencia pág.78, Cuentos para conversar en lo particular habilidades para la vida “actividad y descanso”, video “mi buena amiga” e historia 9 del álbum 2 “Tiempo de descanso”).

EJE II Tema 8: Actividad y descanso

OBJETIVO: Facilitar el conocimiento de las influencias sociales sobre las conductas relacionadas con la salud y favorecer la formación de valores firmes.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **El segundo tiempo.**

INICIO

- Se pregunta a los alumnos que si saben jugar encantados, dé una breve explicación del juego y se les pide que salgan al patio y formen dos



FASE 0

equipos para jugar, una vez que uno de los dos gane, platiquen sobre cómo se sienten, si están cansados, si les gusta estar encantados, cuándo se han sentido paralizados –que no quieren hacer nada–, y los invita a ver el video.

- En el salón proyecte el video **No voy a mover un dedo** de “Cuentos para conversar”, propicie la reflexión con preguntas como ¿Qué le pasó a Martha? ¿Por qué creen que se sentía así? ¿Quién se ha sentido sin ganas de hacer algo? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusta no hacer nada, por qué? ¿Qué hacen para no sentirse de esa manera? ¿Qué actividades les gusta realizar y quieren hacer siempre?

DESARROLLO

- Pídale al grupo que hagan un círculo grande y ponga música con diversos ritmos: infantil, clásica, rock, rondas infantiles, instrumental, e invite a los alumnos a moverse según el ritmo de la música. Pregunte: ¿Cómo se sintieron con la actividad realizada? ¿Qué música les hizo que se movieran más? ¿Cuál les hizo sentir más tranquilos? ¿Cuál les agradó más y por qué? ¿Cuál no les agradó y por qué?
- Expliquen la importancia de realizar cambios en las actividades rutinarias para permitir descansar del esfuerzo intelectual, dentro del salón de clases.
- Propongan actividades que permitan recuperar el dinamismo y formar un ambiente de trabajo escolar más agradable y divertido. Estas acciones harán que te sientas bien y además tengas energía y motivación para afrontar los obstáculos.
- Escriban y organicen las propuestas para aplicarlas a partir de la siguiente semana.



CIERRE

- Realice la lectura de la estampa 21 **El segundo tiempo** del álbum N° 2, solicitar al alumnado que identifiquen la estampa que corresponda en caso de que cada alumno cuente con su material, de lo contrario proyecte la estampa correspondiente y prevea tener una imagen de ésta impresa.
- Recupere la importancia de estar activos pero también de descansar, que todo tiene su tiempo y que el exceso de actividad o de inactividad no es recomendable para la salud.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre Actividad y descanso –puede apoyarse de la pag.78 guía del profesorado.

MATERIALES PROPUESTOS

- Video proyector
- CPU
- CD Cuentos para conversar
- Guía del profesorado
- Bocinas
- Álbum N° 2
- Reproductor de música
- Música diversa

EJE II Tema 9: Relacionarse

OBJETIVO: Fortalecer la autonomía personal en las relaciones con los demás, desarrollando competencias para tomar decisiones y establecer lazos afectivos.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **Seguridad.**



INICIO

- Pídale a sus alumnos que jueguen de forma individual con algún juego de mesa que haya en el salón, seguidamente pídales que formen binas y continúen con ambos juegos y luego tríos y que jueguen entre las(os) tres. Pregúnteles ¿en qué situación les fue más agradable, por qué?, ¿cuándo juegan solos y cuándo acompañados? ¿La mayoría de sus juegos son individuales o colectivos? ¿con quién suelen jugar en la escuela o en la casa?

DESARROLLO

- Proyectar el video **Mejor acompañado** de “Cuentos para conversar”, propiciar la reflexión con preguntas como ¿Les ha pasado a ustedes o a un conocido lo que a José? ¿Qué hicieron? ¿Cómo creen que se sentirían si estuvieran en la situación de José? ¿Le han hecho compañía, por qué? ¿Lo han invitado a su casa o a jugar con sus otras(os) amigas(os)?
- Formar equipos de cinco personas, se les entregan fichas y pirinola. En este primer momento se les pide jugar, sin recibir ninguna otra indicación. Mantener la actividad por 5 minutos.
- Transcurrido el tiempo se les pide ahora ponerle nombre a su juego y organizar las reglas. Anotarlas en su cuaderno. Permitirles jugar 5 minutos siguiendo el reglamento establecido.
- Compartir en plenaria las reglas que cada equipo estableció, identificar semejanzas y enriquecer sus reglamentos.
- A partir de la actividad reflexionar sobre la importancia de contar con reglas.



CIERRE

- Realice la lectura de la estampa 35 **“Siempre a flote”** del álbum N° 2, solicitar al alumnado que identifiquen la estampa que corresponda en caso de que cada alumno cuente con su material, de lo contrario proyecte la estampa correspondiente y prevea tener una imagen de ésta impresa.
- Pregunte a los alumnos si conocen las reglas de seguridad establecidas para cada uno de los lugares que visitan con frecuencia (casa, escuela, albercas, supermercado, feria, hospitales, cine, museos, etcétera). Anotar algunas de ellas en un rotafolio, éstas y las que elaboraron para su juego pueden servir para la construcción del reglamento del aula.
- Recupere la importancia de respetar normas de convivencia en diferentes contextos. Dialogar sobre los riesgos de no respetar las reglas.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre seguridad –puede apoyarse de la pag.79 guía del profesorado.

MATERIALES

- Video proyector
- CPU
- CD Cuentos para conversar
- Guía del profesorado
- Bocinas
- Álbum N° 2
- Fichas y pirinola



EJE II Tema 10: Higiene

OBJETIVO: Contribuir al desarrollo del propio cuerpo, adoptando hábitos de salud con relación a conductas que la perjudican.

TÍTULO DE LA ESTAMPA O VIDEO: **A nuestro servicio.**

INICIO

- Proyectar el video **El daño del baño** de “Cuentos para conversar” y pedir a los alumnos que respondan a preguntas como:
¿En qué condiciones se encuentran los baños de la escuela? ¿Cuánto tiempo llevan en esas condiciones? ¿Cómo se sienten cuando entran a un baño en buenas condiciones y cómo cuando entran a un baño en malas condiciones?

DESARROLLO

- Pídale a los alumnos que comenten en plenaria sobre qué acciones pueden hacer las niñas y los niños de la escuela, con la ayuda de padres y maestros para que los baños estén siempre en buenas condiciones de servicio. Anotar las acciones sugeridas en un rotafolio y dejarlos a la vista de todos. Se solicita a cada niño o niña elaborar un dibujo o seleccionar y recortar una imagen para pegarlas junto al texto de la acción.
- Leer el texto y mostrar o proyectar el dibujo de la historia 24 del álbum 3 titulado **A nuestro servicio** y recupere la importancia de cuidar el baño y los bebederos. Un baño sucio o deteriorado puede contribuir a la adquisición de enfermedades o infecciones, además de que da muy mal aspecto a nuestra escuela.
- En algunas ocasiones los alumnos evitan ir al servicio durante la jornada escolar para no contraer alguna infección debido al mal estado de las



FASE 0

instalaciones. ¿Qué pueden hacer los alumnos de la escuela con la ayuda de los profesores para que los baños tengan un buen servicio: higiene, privacidad, agua, papel, etcétera? Debatir al respecto con el grupo.

CIERRE

- Invitar al grupo a formar equipos de igual cantidad de alumnos, cada equipo va a elaborar un cartel para el cuidado de los baños o para el cuidado de los bebederos –en caso de que hayan en la escuela–, una vez terminado el cartel, cada equipo lo exhibirá al grupo y posteriormente con autorización del directivo se colocaran los carteles para que todas(os) en la escuela cuiden los baños y bebederos.
- El docente/facilitador da una breve explicación sobre higiene –puede apoyarse de la pag.79 guía del profesorado.

MATERIALES

- Video proyector
- CD Cuentos para conversar
- CPU
- Bocinas
- Álbum N° 3
- Guía del profesorado
- Tijeras
- Pegamento
- Cartulinas de colores o blanca
- Lápices de colores, crayolas o acuarelas
- Pinceles
- Cinta adhesiva



- Revistas para recortar
- Material de desecho o re-uso

